

Field Manual [MIL-FBS-295937 [1,8]

UNSC Department of Doctrine and Training

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/support**.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :





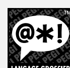




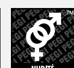


La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :



















Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

BIENVENUE DANS L'ÉQUIPE NOBLE

MSSG : Reçu
Authentification : < S-312

23.07.2552

Sujet : Réaffectation

À : [CONFIDENTIEL] S-312

1. Je vous félicite pour la conduite exemplaire dont vous avez fait preuve au cours de votre service à l'ONI/Section TROIS/Division Bêta-5.

2. Vous avez été choisi non seulement pour votre esprit d'initiative, votre discipline et votre ingéniosité, mais également pour votre compétence de pilote. Vous avez prouvé ces qualités avec panache au cours des opérations de contre-rébellion sur Mamore [04.13 - 05.10.2552].

3. Je suis ravi que l'équipe NOBLE ait recouvré toute sa puissance d'action et je vous attends avec impatience dans l'équipe.

Urban Holland
Colonel, USW
NOBLE, Commandant

ASP ; Manuel FS condensé [FM 7-28]
Authentification : < |

FM 7-28 TABLE DES MATIÈRES

CAMPAGNE

AFFICHAGE TÊTE HAUTE

> HUD SPARTAN

Votre armure Spartan III MJOLNIR est équipée d'un casque intégral qui, en plus d'offrir une protection inégalée contre les projectiles balistiques et énergétiques, inclut un affichage tête haute (HUD) tactique et sophistiqué.

Le HUD affiche votre stock actuel en grenades, armes et munitions, et contrôle également en temps réel deux importants facteurs biométriques : la résistance du bouclier et votre état de santé. Bien que votre bouclier soit totalement rechargeable, il ne vous rend pas invulnérable. Les blessures trop graves peuvent empêcher une récupération complète à court terme ; il est donc impératif de contrôler l'état du bouclier et de la santé.

1
10
9
8
7

1 > Inventaire grenades

Appuyez sur B pour faire défiler les grenades.
Appuyez sur LT pour lancer la grenade sélectionnée.

2 > Boussole

Affiche votre direction de déplacement actuelle.

3 > Jauges de bouclier et santé

Affiche la résistance du bouclier défensif et l'état général de santé.

4 > Armes et munitions

Affiche les armes et munitions disponibles ; grande icône de l'arme active au-dessus de l'icône de l'arme secondaire. Appuyez sur Y pour changer d'arme. Pour ramasser des munitions, placez-vous à côté d'une caisse (Campagne et Baptême du feu) ou d'une arme du même type (tous modes).

5 > Score de campagne

Affiche le temps, le multiplicateur de score utilisé et le classement.

6 > Progression dans le défi

Affiche la progression vers l'un des nombreux défis et modes de jeu liés.



7 > Membres de l'équipe d'intervention

Affiche le nom et l'état de tout personnel de l'UNSC non-NOBLE qui vous accompagne.

8 > Capteur de mouvement

Affiche la position des unités proches, alliées (jaune) et ennemies (rouge), ainsi que leur progression par rapport à votre propre position. Indique aussi les véhicules proches (en gris si non utilisés)

9 > Icône Power-up d'armure

Indique tous les power-ups dont vous êtes actuellement équipé.

10 > Acquisition de crédits

Affiche les crédits remportés au combat.

AFFICHAGE TÊTE HAUTE (SUITE)

> HUD FALCON

1 > Indicateur de tangage
Affiche votre angle actuel.

2 > Objectif en cours
Affiche l'emplacement de votre objectif et la distance pour l'atteindre.

3 > Altimètre
Affiche votre altitude au-dessus du niveau de la mer.

4 > Verrouillage altitude
Indique que votre altitude est verrouillée et maintenue automatiquement.



Les véhicules réquisitionnés relaient sur votre HUD des informations capitales sur les commandes et le combat.



> HUD SABRE

1 > Arme actuelle
Indique le système d'armes actuellement sélectionné. Appuyez sur Y pour changer d'arme.

2 > Santé véhicule
Affiche l'état de votre véhicule et de votre bouclier.

3 > Réticule de verrouillage de cible
Indique les cibles acquises ou près de l'être.

4 > Marqueur de cible
Identifie les cibles potentielles proches de vous.

5 > Indicateur de chaleur du propulseur
Indique la température du propulseur ; les sécurités désactivent automatiquement la propulsion en cas de surchauffe.

6 > Indicateurs de tangage et roulis
Affiche vos angles de tangage et de roulis.

7 > Marqueur de cible
Indique la direction vers la cible engagée.

ORDONNANCE

ARMES—UNSC	Courte	Moy.	L. portée	Renfort	Grenade
M6G—Magnum Zoom 2x ; classé AM.*	○	●	○		
MA37—Fusil d'assaut Les salves courtes et maîtrisées sont les plus efficaces ; CDT élevée.**	●	○			
M392 DMR—Tireur désigné Fusil (arme de sniper) Zoom 3x. Classé AM.*		○	●		
M45 TS—Fusil à pompe Plus efficace à courte portée ; petit chargeur.	●	○			
SRS99—Fusil sniper Zoom 5x, 10x ; petit chargeur ; classé AM.*		●	○		
M41SSR MAV/AW—Lance-roquette Zoom 1,8x ; suit les cibles volantes ; ZE.†		●	○	▲	
M6 G/GNR—Laser spartan Zoom 2,5x ; 2,5 sec. pour armer.		○	●	▲	
M319 GL—Lance-grenade App. long. sur gâchette pour tir alt. : détonation manuelle/IEM‡ ; neutralise les boucliers ; désactive temp. la plupart des véhicules ; ricochets du projectile ; ZE.†		●	○	▲	▲
M247H HMG—Mitrailleuse Lourde ; munitions limitées.	○	●		▲	
M9 HE/DP—Grenade Ricochets ; déviée par le bouclier rapace ; ZE.†		●			▲
H-165 FOM—Marqueur laser Zoom 2x, 4x ; CDT très faible.**		○	●	▲	

*Classé anti-matériel ; particulièrement efficace contre l'équipement fragile, les cerveaux par exemple.

**Cadence de tir.

†Zone d'effet.

‡Impulsion électromagnétique.

● Portée optimale

○ Portée effective

Accédez aux informations sur les armes UNSC et covenantes en appuyant sur ◀ en cours de combat.

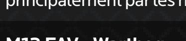
ARMES—COVENANTS	Courte	Moy.	L. portée	Renfort	Grenade
T25 DEP—Pistolet à plasma App. long. sur gâchette pour tir alt. : surcharge ; semi-guidé ; neutralise les boucliers ; désactive temp. la plupart des véhicules ; surchauffe ; ZE.†	●	○			
T25 DER—Fusil à plasma Très efficace contre les boucliers ; surchauffe ; CDT élevée.**	●	○			
T51 DER/1—Répéteur plasma Très efficace contre les boucliers ; app. long. sur Ⓧ pour dissiper la surchauffe (peut être interrompu).	●	○			
T25 C—Fusil spiker Les salves courtes et maîtrisées sont les plus efficaces ; équipe exclusivement les troupes de choc brutes ; CDT élevée.**	●	○			
T33 GML—Needler Six projectiles pour déclencher S-C†† ; semi-guidé ; projectiles déviés par le bouclier rapace ; CDT élevée.**	●	○			
T31 R—Fusil à aiguilles Zoom 2x ; trois projectiles pour déclencher S-C††; semi-guidé ; projectiles déviés par le bouclier rapace ; classé AM.*		●	○		
T50 DER/H—Fusil à concussion Petit chargeur ; ZE.†	○	●			
T1 EW/S—Épée à énergie Arme de combat rapproché.	●				
T2 EW/H—Marteau antigrav Arme de combat rapproché ; ZE.†	●				
T33 LAAW—Canon à combustible Zoom 2,5x ; ZE.†		●	○	▲	
T52 GML/E—Lance-plasma Zoom 2,5x ; très efficace contre les boucliers ; suit les cibles ; app. long. sur gâchette pour augmenter projectiles (4 max.) ZE.†		●	○	▲	
T52 SAR—Fusil de précision Zoom 3,5x, 9,5x ; surchauffe.		○	●		
T52 DESW—Canon plasma Très efficace contre les boucliers ; munitions limitées.	○	●		▲	
T1 APG—Grenade à plasma Adhésive sur cible ; déviée par le bouclier rapace ; ZE.†					▲

††Super-Combine : les projectiles explosent au contact des cibles non protégées.

ORDONNANCE (SUITE)

VÉHICULES—UNSC

	**M274 ULATV—Mongoose** Véhicule non-armé utilisé principalement par les messagers.	**Équipage** 1+1 (1 conducteur, 1 passager)
	M12 FAV—Warthog Véhicule offensif, blindage léger ; très maniable, plateforme extrêmement adaptable.	**Équipage** 2+1 (1 conducteur, 1 artilleur, 1 passager) **Armement** LRV : M41 12,7 mm LAAG (mitrailleuse Vulcain) ; LAAV-G : M68 25 mm ALIM (canon Gauss); LAAV-R : M79 65 mm MLRS (lance-roquette)
	M808 MBT—Scorpion Véhicule principal de combat blindé ; requiert du renfort car un peu dépassé par la rapidité des combats.	**Équipage** 1+1 (1 pilote, 1 artilleur) -- peut accueillir 4 soldats **Armement** M512 90 mm canon SBHV (paroi interne lisse, grande vitesse) ; M247 7,62 mm MMG (mitrailleuse moyenne)
	UH-144—Falcon Renfort principal air-sol/ transport VTOL.	**Équipage** 3 (1 pilote, 2 artilleurs) -- peut accueillir 3 soldats **Armement** UH-144A : M638 canon auto 20 mm, 2 x M460 AGL 40 mm ; UH-144S : M638 canon auto 20 mm, 2 x M247H HMG 12,7 mm
	D77-TC—Pélican Renfort principal air-sol/ transport VTOL ; plateforme extrêmement adaptable.	**Équipage** 3 (1 pilote, 1 co-pilote, 1 chef d'équipage) -- peut accueillir 10 passagers et 1 véhicule
	**YSS-1000—Sabre** Chasseur principal de défense planétaire pour les colonies intérieures.	**Équipage** 1+1 (1 pilote, 1 opérateur radar) **Armement** 2 x M1024 MLA ASW/AC 30 mm, 2 x ST/Module missile Medusa
	**GA-TL1—Longsword** Principal chasseur-bombardier A/X, plateforme extrêmement adaptable.	**Équipage** 4 (1 pilote, 1 co-pilote, 1 navigateur, 1 technicien systèmes) **Armement** 2 x M9109 MLA ASW/AC 50 mm, 4 x ASGM-10



> VÉHICULES—COVENANTS

	**T-32 RAV—Ghost** Véhicule principal de reconnaissance/attaque rapide ; pilote très peu protégé.	**Équipage** 1 (1 pilote) **Armement** 2 x canons plasma (liés)
	**T-48 LAGC—Revenant** Artillerie mobile, blindage léger ; véhicule ouvert, équipage très peu protégé.	**Équipage** 1+1 (1 conducteur, 1 passager) **Armement** Mortier à plasma
	**T-26 AGC—Apparition** Principal véhicule de combat blindé de l'infanterie ; angle mort/blindage arrière faible.	**Équipage** 1+1 (1 pilote, 1 artilleur canon plasma) **Armement** Mortier à plasma lourd ; canon plasma
	**T-47 UHAP—Scarab** Des renseignements récents suggèrent que ce n'est pas un véhicule de combat mais une unité d'infanterie ultra-lourde.	**Équipage** 1+5 (1 pilote, 5 défenseurs) -- peut accueillir 12 défenseurs **Armement** Canon de précision ultra-lourd, canon plasma ultra-lourd, 3 x T-52 DESW
	**T-28 TC—Spirit** Principal transporteur de troupes ; blindage lourd pratiquement immunisé contre les dégâts.	**Équipage** 1 (1 pilote) -- peut accueillir jusqu'à 30 passagers et 2 véhicules **Armement** Canon plasma lourd
	**T-52 TC—Phantom** Principal transporteur sol/ de troupes ; blindage lourd pratiquement immunisé contre les dégâts.	**Équipage** 4 (1 pilote, 1 artilleur, 2 artilleurs canon plasma) -- peut accueillir jusqu'à 30 passagers et 2 véhicules **Armement** Canon plasma lourd, 2 x T-52 DESW
	**T-26 GSA—Banshee** Principal appareil de renfort terrestre ; blindage léger mais extrêmement maniable.	**Équipage** 1 (1 pilote) **Armement** 2 x canons plasma lourds ; FRC-G
	**T-27 XMF—Banshee spatial** Appareil d'interception/escorte le plus courant ; non protégé mais extrêmement maniable.	**Équipage** 1 (1 pilote) **Armement** 2 x canons plasma lourds ; FRC-G
	**T-31 XMF—Seraph** Chasseur pour la suprématie aérienne ; boucliers lourds mais extrêmement maniable.	**Équipage** 1 (1 pilote) **Armement** 2 x canons plasma lourds

ORDONNANCE (SUITE)

> POWER-UPS D'ARMURE

Accédez aux informations sur les power-ups d'armure en appuyant sur ◀ en cours de combat.



Jet pack

EXPLOITATION Portatif, ce très récent engin à réaction peut enfin soulever un Spartan équipé de l'armure d'assaut MJOLNIR dernière génération.



Sprint

EXPLOITATION S-320 est largement responsable de cet élément. Même si ce n'est pas vraiment de la triche, il supplante temporairement les limitateurs des actionneurs et « muscles ». Il trompe les régulateurs système pour éviter la surchauffe.



Leurre holographique

EXPLOITATION Cela permet à l'utilisateur de créer une projection holographique virtuelle, utilisable comme leurre pour attirer les feux ennemis. Le leurre dure en moyenne 10 secondes mais il peut être annulé à tout moment.



Camouflage actif

EXPLOITATION Rend son utilisateur pratiquement invisible. Son efficacité dépend de la maîtrise de l'utilisateur ; les déplacements rapides ou soudains surchargent le système.



Bulle curative

EXPLOITATION Une évolution de la Bulle protectrice utilisée par les équipes d'intervention β5, elle crée un bouclier protectif semi-sphérique provisoire qui montre aussi de curieuses propriétés thérapeutiques (enquête en cours).



Carapace

EXPLOITATION Très efficace même à l'état de prototype, ses composants internes sont presque identiques à l'équipement covenant qui la fait apparaître. Le plus gros inconvénient est l'effet local de gravité qui immobilise l'utilisateur.



Esquive [CONFIDENTIEL—MATÉRIEL COVENANT]

Cela ressemble à un module factice ou à un élément terminateur. Bien qu'indispensable au fonctionnement de l'armure des Élites, sa fonction précise est inconnue. Les Spartans sont encouragés à la récupérer au combat si possible.



Élites

La classe dirigeante de n'importe quel groupe. Dans la plupart des cas, neutraliser les Élites rend le reste de l'unité incapable de cohésion.



Chasseurs

Éléments les plus lourdement armés et blindés de l'infanterie, toujours déployés en paires pour compenser leur manque d'agileté.



Brutes

Agressifs et enclins à des violences choquantes, ces créatures se sentent facilement provoquées et ripostent par des bravades irréfléchies.



Écorcheurs

Bien qu'ils soient de la même espèce que les Rapaces et déployés pareillement, les Écorcheurs sont plus rapides et bien plus agiles que leurs petits cousins.



Rapaces

Les Rapaces utilisent des boucliers d'énergie supérieurs à tout autre système de protection individuelle grâce à leur configuration linéaire



Drones

Également connus sous le nom de « Vermines », ces guerriers volants sont avant tout des insectes armés. Quand il y en a un, il y en aura d'autres.



Grognards

L'intelligence et la discipline font défaut à ces unités d'infanterie qui compensent par leur férocité en groupe, mais ils paniquent vite en l'absence de chef.

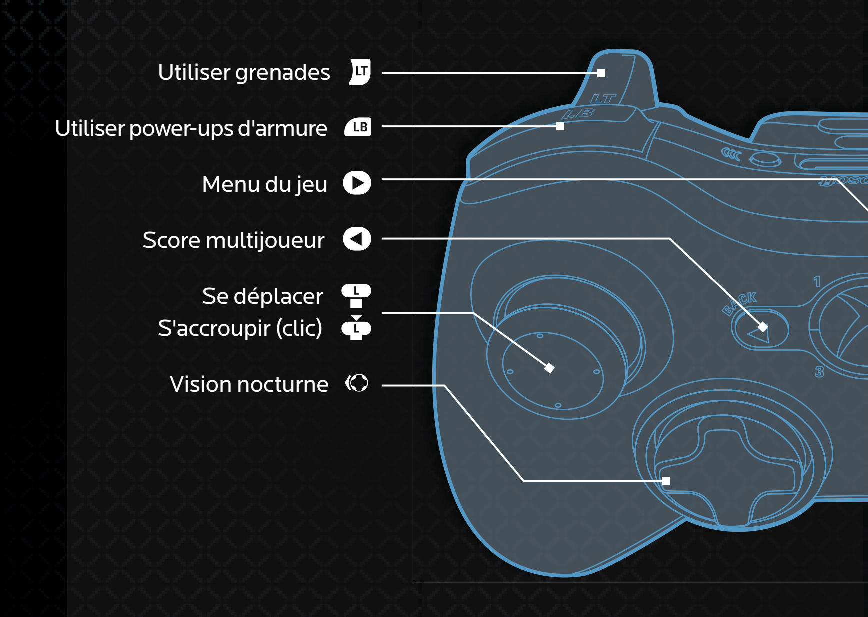


Ingénieurs

Ces unités sont du « personnel » de renfort non-combattant. Elles représentent tout de même une menace sérieuse et doivent être traitées en conséquence.

COMMANDES DE JEU

CONFIGURATION MANETTE



Pour changer de configuration, appuyez sur ▶ pour ouvrir l'écran ***Menu*** *, puis sélectionnez* ***Manette****.*

Trousses de soin

Pour ramasser une trousse de soin, placez-vous à côté et appuyez sur Ⓧ.

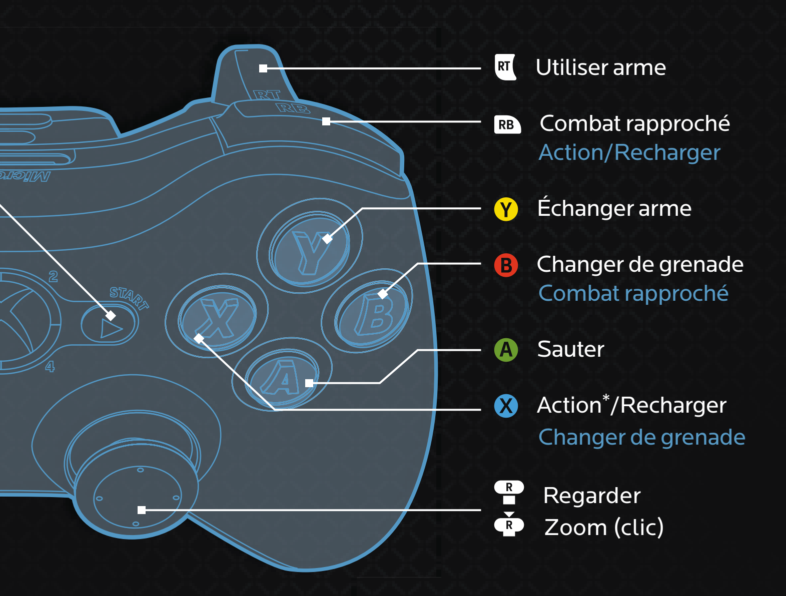
Vision nocturne

Pour activer le filtre lumière faible et vision améliorée, appuyez sur ◌.

Véhicules

Pour entrer dans un véhicule ou le conduire, placez-vous près du siège passager ou conducteur et appuyez longuement sur Ⓧ.

< PAR DÉFAUT > < RECON >



RT Utiliser arme

RB Combat rapproché
Action/Recharger

Y Échanger arme

B Changer de grenade
Combat rapproché

A Sauter

X Action*/Recharger
Changer de grenade

R Regarder
R Zoom (clic)

*Entrer dans un véhicule, récupérer une arme, activer des interrupteurs, ouvrir des portes.

FONDAMENTAUX MULTIJOUEUR

> LISTE ACTIVE

Cette nouvelle fonctionnalité, subtile mais puissante, affiche toutes les activités de vos amis et vous permet de rejoindre leur partie, de les inviter dans votre escouade ou de vous mettre en attente s'ils sont au milieu d'une partie.

Pour que votre réseau actuel passe de liaison multiconsole à Xbox LIVE® et inversement, appuyez sur Ⓨ. Pour rejoindre un accueil ouvert, sélectionnez-le dans la liste active puis appuyez sur Ⓧ.



> PAQUETAGES

En multijoueur, vous pouvez au départ sélectionner des power-ups d'armure, des armes principales et secondaires, ainsi que le type et le nombre de grenades à transporter. Certains types de partie ont des options de paquetage limitées, tandis que d'autres évoluent au cours de la partie.

Par exemple, pour jouer Invasion dans le camp de l'UNSC, vous commencez en tant qu'Éclaireur (sprint, fusil d'assaut, magnum, deux grenades). Dans le camp des Covenants, vous commencez en tant que Guerrier (esquive, répéteur plasma, pistolet à plasma, deux grenades à plasma).

Vous pouvez changer de paquetage quand vous réapparaissez en appuyant sur Ⓧ.

Les paquetages changent en fonction de la sélection et du type de partie. Certains types de partie font évoluer les paquetages. De nouveaux ensembles plus puissants deviennent disponibles en progressant dans la partie.

> PARAMÈTRES SOCIAUX

Pour un Matchmaking plus efficace, définissez-vous en quatre critères sociaux :

Loquacité	Bavard ou Peu loquace
Motivation	Victoire ou Partie de plaisir
Travail d'équipe	Joueur d'équipe ou Loup solitaire
Ton	Poli ou Tapageur

> OPTIONS DE CONNEXION

Personnalisez votre expérience : choisissez des critères et activez des paramètres de Matchmaking pour affiner vos recherches de coéquipiers.

> VOTE

Dans *Halo®: Reach*, vous avez plus de contrôle sur les variantes de jeu et de carte dans chaque sélection que dans les jeux précédents de *Halo*. Une fois les joueurs mis en relation, le jeu fournit une option par défaut et jusqu'à trois alternatives, éligibles à la majorité des votes.

> SÉLECTIONS

Les sélections rassemblent les types de partie aux propriétés similaires en Matchmaking. En plus des types de partie, chaque sélection inclut plusieurs paramètres, dont le nombre minimum/maximum de joueurs, le nombre/la taille des équipes, et des restrictions d'accès à la sélection. Vous trouverez aussi des paramètres personnalisables pour les voix, le vote, le recyclage, TrueSkill®, et la pondération des critères de recherche.

Arène

Dans l'Arène, les joueurs sont regroupés en divisions en fonction du classement TrueSkill. Vous devez terminer un certain nombre de parties par jour pour vous qualifier et recevoir un classement quotidien ; terminez suffisamment de jours pour vous qualifier et être affecté à une division. L'Arène est divisée en saisons de jeu. À la fin de chaque saison, votre classement final en division et votre rang en pourcentage sont affichés.

Votre classement TrueSkill est régulièrement mis à jour pour refléter les performances indiquées par votre classement. La place en division, les impératifs de qualification, les prérequis et les dates de début et fin de saison peuvent varier au fil du temps.

Coopératif

Nouveau dans *Halo: Reach*, les missions de Campagne et Baptême du feu sont maintenant jouables via Matchmaking sur Xbox LIVE. Rejoignez jusqu'à trois autres joueurs pour terminer n'importe quelle mission de Campagne, combattre des vagues d'ennemis en Baptême du feu, ou affûtez-vous en Score attaque (deux joueurs dans une course aux frags démentielle pour obtenir le meilleur score Baptême du feu).

Compétitif

Vous trouverez ici tous les plaisirs *Halo* traditionnels, comme Assassin et parties à objectif, plus un nouveau mode de jeu : Invasion. Dans cette partie par manches, les Spartans affrontent les Élites sur des champs de bataille qui s'étendent constamment, une équipe en attaque et l'autre en défense. En progressant dans la partie et en terminant des objectifs de la carte, chaque escouade de six peut accéder à des paquetages plus puissants.

ACCUEILS DE PARTIE MULTIJOUEUR

Vous pouvez vous engager dans un combat multijoueur à partir de six accueils : Matchmaking, Baptême du feu, Partie perso, Campagne, Cinéma et Forge.

> MATCHMAKING

Cet accueil vous regroupe avec des joueurs de niveau similaire (abonnement Xbox LIVE Gold requis). Quand vous choisissez une sélection, le Matchmaking compare vos classement et niveau (ou les classement et niveau moyens de votre groupe) à ceux des autres joueurs de la sélection. Les sélections sont divisées en listes classées et sociales des types de partie solo et en équipe les plus populaires. Les sélections avec classement ont des restrictions pour équilibrer la compétition (pas d'invités ; pas de groupe plus grand que la taille d'équipe de cette sélection), mais seules les parties avec classement vous permettent d'améliorer votre niveau de compétence.



> BAPTÊME DU FEU

Dans Baptême du feu, rejoignez jusqu'à trois amis pour affronter les vagues d'envahisseurs Covenants et marquez des points pour chaque frag. Visez les multiplicateurs de score de médaille (tirs à la tête, grenades adhésives et autres).

Suivre votre partie

En bas à droite, votre HUD affiche des infos de partie importantes, comme le chrono (temps restant ou temps écoulé, en fonction du mode de jeu), le multiplicateur de score en cours (calculé d'après vos compétences, la difficulté et l'état de la mission en cours) et le classement (votre score actuel et le meilleur score simultané, ou le score de votre premier concurrent si vous êtes en tête).

Vagues, manches et jeux

Votre progression est évaluée quand vous combattez en vagues dans des jeux de manches. Une vague est une escouade covenante déployée pour vous tuer. Le nombre d'ennemis dans chaque vague dépend de la composition de l'escouade. Une manche est composée de cinq vagues de Covenants.



Après chaque manche, vous bénéficiez d'une trêve pour rétablir un périmètre défensif. Un jeu se compose de trois manches (15 vagues au total) et se termine par une manche bonus. Après chaque jeu, vous bénéficiez de trêves de plus en plus longues pour vous réapprovisionner.

La manche bonus : une frénésie meurtrière minutée pendant laquelle votre équipe tente d'accumuler des points avant que tous les joueurs ne meurent ou que le temps soit écoulé. Le crâne Fer est toujours activé dans cette manche. Si votre équipe marque assez de points, vous gagnez des vies bonus.

Baptême du feu
Par défaut, dure un jeu. Les crânes Mauvaise étoile (toutes manches), Attrape (manches 2 et 3) et Nuage (manche 3 uniquement) sont activés dans les changements de manche par défaut ; les autres crânes peuvent être activés dans le menu Options de jeu de Baptême du feu (OBF).

Baptême du feu classique
Dure jusqu'à la fin de toutes les vies. Mauvaise étoile (toutes), Attrape (2 et 3) et Œil noir (3 uniquement) sont activés au changement de manche. Activez les autres depuis le menu Options de jeu de BDF.

Défense de générateur
Jusqu'à quatre joueurs (Spartans et Élites) ; les joueurs Spartans protègent trois générateurs. La manche prend fin quand tous sont détruits ou quand les vies des Spartans sont épuisées. Les générateurs peuvent être verrouillés pendant 30 secondes par les Spartans et sont sensibles aux tirs élites uniquement ; leur santé se recharge quand ils ne sont pas attaqués.

Grognarmageddon
Comme Baptême du feu, sauf que tous les ennemis I.A. sont des Grognards. Les crânes Attrape, Nuage, La fête des Grognards et Cloche sont activés au départ.

ACCUEILS DE PARTIE MULTIJOUEUR (SUITE)

Bataille de roquettes
Comme Baptême du feu mais les les joueurs ont des lance-roquettes et des roquettes illimitées. Les crânes Mauvaise étoile et Attrape sont activés au départ.

Score attaque
Comme Baptême du feu mais avec 1-2 joueurs uniquement ; les IA rencontrées dans chaque vague sont les mêmes à chaque fois que vous jouez.

VS.
Jusqu'à quatre joueurs Spartans et Élites (pas d'IA élite). Les Élites ont des vies illimitées. Une équipe de Spartans qui tue un Élite gagne une vie supplémentaire. Au bout de 10 minutes (ou quand les vies spartanes sont épuisées), la manche se termine et les joueurs changent d'équipe.

Réapparition et réapprovisionnement
Dans chaque Baptême du feu, votre équipe partage un nombre limité de vies. Les coéquipiers qui meurent réapparaissent dans une zone sécurisée mais l'équipe perd une vie du pot commun. Les joueurs morts réapparaissent sans frais, à la fin de chaque manche bonus et quand vous n'avez plus de vies mais qu'au moins un membre survit à une vague. Vous pouvez obtenir des vies supplémentaires à la fin de chaque manche ou jeu. Choisissez un emplacement de réapparition disponible à l'aide de ◯. De nouvelles trousses de soins et armes de l'UNSC sont fournies à la fin de chaque manche réussie.

Options personnalisables
Vous pouvez personnaliser des caractéristiques des Spartans et des Élites (temps et caractéristiques de réapparition ; vies de départ ; bonus pour frags d'Élites, pour Spartans uniquement ; paquetages), ainsi que les propriétés des vagues (quels crânes sont activés ; quelles escouades apparaissent au début ; le boss prinicipal et les boss de vague ; quelles escouades apparaissent aléatoirement ou dans un ordre défini). De plus, vous pouvez paramétrer les propriétés du générateur, le scénario, le temps des tours, les limites des vagues et la limite de temps globale, pour adapter le jeu à vos préférences.

Paquetages
En Baptême du feu, le paquetage des Spartans inclut Assaut aérien (jet pack, fusil d'assaut, magnum) ; Sniper Recon (sprint, DMR, fusil d'assaut) ; Opérateur (carapace, fusil à pompe, magnum) ; Toubib (bulle curative, DMR, fusil d'assaut).

Le paquetage des Élites inclut Champion (camouflage actif, fusil à concussion, needler) ; Ranger (jet pack, répéteur plasma, pistolet à plasma) ; Dévot royal (esquive, fusil à aiguilles, needler) ; Sentinelle (bulle curative, fusil à aiguilles, pistolet à plasma) ; Gladiateur (hologramme, épée à énergie, répéteur plasma).

Crânes

Les crânes Baptême du feu sont répartis en variétés principale et secondaire. Ils affectent la jouabilité de plusieurs manières. Trois crânes (rouge, bleu et jaune) sont personnalisables et peuvent être utilisés dans le choix des caractéristiques Spartan, Élite et vague. Vous pouvez activez des crânes additionnels dans le menu OBF.

PRINCIPAL

Mauvaise étoile	Les ennemis esquivent vos grenades.
Attrape	Les ennemis vous envoient des grenades.
Œil noir	Le combat rapproché recharge vos boucliers.
Tilt	Les propriétés du bouclier et de l'armure sont échangées.
Famine	Les armes aditionnelles sont lâchées avec moins de munitions.
Mythique	Les ennemis sont deux fois plus coriaces.
Fer	La réapparition est désactivée (elle n'apparaît pas dans le menu OBF et ne peut pas être activée).
Orage	Tous les ennemis sont promus au rang supérieur.
Nuage	Le détecteur de mouvement est masqué.

SECONDAIRE

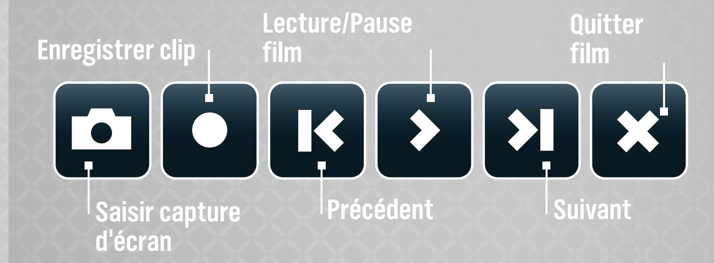
Aveugle	Vous ne pouvez plus voir votre HUD ni vos armes.
Cloche	Les explosions sont accélérées par 3.
La fête des Grognards	La fête commence quand un Grognard prend une balle dans le crâne.
I.W.H.B.Y.D.	Les dialogues de combat deviennent un peu plus... particuliers.

ACCUEILS DE PARTIE MULTIJOUEUR (SUITE)

> PARTIE PERSO
Créez une partie privée ou personnaliser les parties multijoueur en changeant les paramètres de jeu ou de joueurs. Personnalisez votre partie et les options de jeu et de carte dans l'accueil Partie perso. En créant une partie sur Xbox LIVE, vous pouvez définir des options de confidentialité depuis le menu Réseau et invitez vos amis ou des joueurs récents à vos parties perso.

> CAMPAGNE
Jouez la Campagne solo ou en coop jusqu'à quatre joueurs sur Xbox LIVE (via Partie perso et Matchmaking), en LAN ou en liaison multiconsole. Si vos amis ne sont pas disponibles, utilisez le Matchmaking pour trouver des partenaires ailleurs que sur votre liste d'amis. Choisissez entre quatre paramètres de difficulté ; l'abandon est supporté et ne provoque pas une perte de connexion ni un retour à l'accueil.

> CINÉMA
Regardez, modifiez et prenez des captures d'écran dans les films multijoueur et solo, en vous aidant d'un éventail d'angles de prise de vue. Les joueurs abonnés à Xbox LIVE Gold peuvent aussi sauvegarder les films et captures d'écran en ligne, et les partager avec leurs amis.



> FORGE
Placez des objets, de l'équipement et des obstacles sur n'importe quelle carte multijoueur. N'oubliez pas : le plus petit changement peut avoir de lourdes conséquences sur la jouabilité. Vous pouvez créer des variantes de carte seul ou avec vos amis sur Xbox LIVE, en liaison multiconsole ou sur une console Xbox 360 locale.

Pour créer un type de partie unique, appuyez sur Ⓧ dans l'accueil Partie perso. Le menu Options partie affiche des éléments à personnaliser, à partir du type de partie par défaut sélectionné. Personnalisez les conditions de victoire, le positionnement des armes et véhicules, les attributs de joueur et plus encore. Sauvegardez vos types de partie perso préférés via l'écran Options partie, ou après avoir sélectionné la partie perso dans la liste des dernières parties jouées du menu.

Assaut

Récupérez la bombe, posez-la dans la base de votre adversaire et protégez-la jusqu'à ce qu'elle explose. Assaut peut aussi être joué sous plusieurs varaiantes, dont Grifball, Assaut bombe neutre et Assaut une bombe.

Capture du drapeau

Chaque équipe a un drapeau ; quatre manches de trois minutes sont jouées. Chaque drapeau vaut un point et la manche se termine quand un drapeau est capturé ; l'équipe qui remporte le plus de manches sur les quatre gagne. Capture du drapeau peut aussi être joué sous plusieurs variantes, dont Un drapeau, Multidrapeau et Drapeau neutre.

Chasseur de têtes

Chaque joueur tué lâche un crâne à récupérer et à placer sur l'un des objectifs (mobiles). Vous pouvez récupérer jusqu'à dix crânes à la fois mais, si vous êtes tué, vous les perdez tous. Chasseur de têtes peut aussi être joué sous une variante appelée Chasseur de têtes pro : le seul power-up disponible est le sprint, le détecteur de mouvement est désactivé, tir à la tête obligatoire pour qu'un crâne soit lâché

Infection

Au départ, trois joueurs apparaissent en tant que zombie et essaient de contaminer les autres joueurs en les tuant ; les joueurs tués réapparaissent en tant que zombies. Infection peut aussi être joué sous une variante appelée Refuges sécurisés : une colline mobile offre l'invulnérabilité aux Humains qui tentent d'échapper aux zombies.

Invasion

Une variante VS. consiste en trois phases : Territoires, Assaut et Capture du drapeau. Invasion peut aussi être joué sous plusieurs variantes, dont Assassin Invasion, Invasion : Ossuaire, Invasion : Île, et Invasion : Spire.

Mastodonte

Au départ, un joueur apparaît en tant que Spartan surprotégé, super rapide, et équipé d'un marteau antigrav : c'est le Mastodonte. Les autres joueurs tentent de tuer le Mastodonte, et celui qui y parvient devient à son tour le Mastodonte. Le Mastodonte avec le plus de frags gagne.

PARTIES PERSO (SUITE)

Roi de la colline
Votre score augmente tant que vous restez vivant sur la colline non assiégée. Roi de la colline peut aussi être joué sous une variante appelée Roi dément, où les collines se déplacent.

Crâne
L'Arène contient un crâne à l'apparition initiale ; tous les joueurs tentent de le capturer et de le garder pendant une période prédéfinie. Crâne peut aussi être joué sous une variante appelée Patate chaude, dans laquelle le crâne a la sale idée d'exploser en tuant le joueur qui le tient.

Course
Chaque joueur apparaît dans un mongoose et court contre les autres sur un circuit de point de contrôle en point de contrôle. Pour gagner, soyez le premier à atteindre un nombre prédéterminé de points de contrôle. Course peut aussi être joué sous deux variantes : Rallye, où les points de contrôle sont dispersés aléatoirement dans la zone au lieu d'être ordonnés en circuit, et Rocket Race, où des équipes de deux reçoivent un lance-roquette et un stock de roquettes illimité pour semer le chaos chez leurs adversaires.

Assassin
Chaque joueur affronte les autres joueurs tour à tour, avec paquetages. Assassin peut aussi être joué sous plusieurs variantes, dont Assassin classique (sans paquetage), Assassin Élite (tout le monde incarne un Élite) SWAT (sprint, DMR, magnum, pas de bouclier et pas de détecteur de mouvement), et Assassin pro (DMR, grenades, pas de détecteur de mouvement).

Réserves
Les équipes récupèrent les drapeaux placés aléatoirement (ou volent ceux des adversaires), les ramènent sur la colline de leur équipe et les défendent, pour gagner un point par drapeau sur leur colline quand le temps est écoulé.

Territoires
Trois collines peuvent être capturées si elles sont défendues pendant une durée prédéterminée. Chaque équipe marque un point par seconde où elle contrôle la colline. L'équipe gagnante est la première à atteindre un score prédéterminé ou celle qui est en tête quand le temps est écoulé. Territoires peut aussi être joué sous une variante appelée Territoires 3 parcelles, où les collines se déplacent.

La Forge est un mode de jeu qui vous permet de détourner, créer ou même détruire les objets présents sur n'importe quelle carte multijoueur.

Dans la Forge, même si vous vous déplacez et combattez librement, tout se joue dans l'Éditeur. Appuyez sur ◌ pour passer en mode Éditeur ; dans ce mode, vous pouvez manipuler les objets (armes, véhicules, objectifs de carte et autres) qui vous entourent. Appuyez de nouveau sur ◌ pour repasser en mode Joueur et tester les modifications apportées.

Vous pouvez aussi recruter des joueurs pour refondre une carte. Jusqu'à huit joueurs peuvent rejoindre une partie Forge en liaison multiconsole ou sur Xbox LIVE, et jusqu'à quatre joueurs en local en écran partagé.

Voici quelques astuces pour vous aider à démarrer :

1. Vous recevez un budget défini pour ajouter des éléments sur une carte. Si les fonds vous manquent, supprimez des objets par défaut de la carte pour récupérer quelques crédits.
2. Tous les objets (par exemple, les véhicules) ne sont pas disponibles sur toutes les cartes.
3. Appuyez sur X quand un objet est en surbrillance pour en apprendre plus à son sujet et sur les propriétés à lui attribuer sur cette carte.

Quand vous avez terminé de façonner l'univers, n'oubliez pas de sauvegarder votre nouvelle variante de carte ; appuyez sur ▶ et sélectionnez **Sauvegarder carte**. Essayez ensuite votre nouvelle map dans le lobby de jeu personnalisé ou déposez la sur votre partage de fichiers pour en faire profiter vos amis.

Vous pouvez retrouver les commandes de la Forge et autres options en appuyant sur ▶ en cours de partie Forge.

Dans la Forge, vous pouvez aussi accéder à Univers Forge : sélectionnez cette carte découpée en sept sections à traverser, la plus grande carte multijoueur jamais créée dans l'univers *Halo* , et jouez sur des variantes de carte créées par Bungie avec les mêmes outils et objets qu'utilisent les joueurs. Univers Forge bénéficie de caractéristiques de terrain *Halo* époustouflantes : cascades, prés, mers, montagnes, arbres, et même des éléments d'architecture Forerunner. Les joueurs vont adorer explorer cet univers épique en plus d'y combattre.

Rendez-vous sur **www.halowaypoint.com** ou **www.bungie.net** pour plus d'informations sur l'utilisation de la Forge.

CONTENU DE JOUEUR PERSONNALISÉ

Pour accéder à votre identité dans le jeu, vos paramètres de joueur et aux options de partage depuis n'importe quel accueil ou même en cours de partie, appuyez sur ▶ pour ouvrir vos paramètres.

MÉDIA

Partage de fichiers	Gérez les clips, captures d'écran, cartes et variantes de jeu à partager via Xbox LIVE (requiert un abonnement Xbox LIVE Silver et Bungie Pro).
Captures d'écran	Parcourez votre diaporama de la douleur, avec des images de vos propres films et de ceux de vos amis.
Transferts actifs	Consultez les transferts de fichier actifs et en attente.
Marché	Sur le Marché Xbox LIVE, vous trouverez des téléchargements de l'univers *Halo*, des démos de jeu, et bien plus encore.
Favoris de Bungie	Récupérez de nouvelles cartes démentielles, des types de partie, des films et des captures d'écran... directement de Bungie.
Bungie Pro Render	Utilisez les minutes récupérées grâce à votre abonnement Bungie Pro pour transformer vos films et clips préférés en fichiers vidéo prêts à diffuser.
Recherche de fichiers	Affinez vos paramètres de recherche en précisant le type de fichier, de partie, la carte, l'auteur ou un marqueur.

PARAMÈTRES

Commandes de jeu	Paramétrez la configuration de la manette.
Apparence	Choisissez votre matricule, votre sexe et les détails de votre armure.
Communication vocale	Contrôlez quand et comment entendre les voix alliées et ennemies dans les parties Matchmaking.
Paramètres écran	Réglez les options de sous-titrage et de luminosité de l'écran.

Pour le mode multijoueur, paramétrez votre connexion en sélectionnant **Réseau** depuis n'importe quel accueil, puis choisissez **Xbox LIVE**, **Liaison multiconsole**, ou **Local**. Un abonnement Xbox LIVE Gold est requis pour rechercher ou héberger des parties sur Xbox LIVE.

> INFORMATIONS DE CONNEXION XBOX LIVE

Pour plus d'informations sur les problèmes de réseau quand vous jouez sur Xbox LIVE, rendez-vous sur **www.bungie.net/router**.

> LIAISON MULTICONSOLE

Pour héberger ou trouver une partie en liaison multiconsole, choisissez **Liaison multiconsole** depuis le menu **Réseau**. Sélectionnez un navigateur de partie pour afficher les détails ou la rejoindre si une place est disponible.

> FILE D'ATTENTE

Vous pouvez rejoindre vos amis automatiquement dès que leur partie est terminée. Il vous suffit de les mettre en surbrrillance dans la **liste active** puis de sélectionner **Rejoindre** dans le menu. Les deux parties seront informées qu'elles seront rassemblées en escouade, si elles terminent la partie en cours.

> OPTIONS DE CONNEXION ET PARAMÈTRES SOCIAUX

Donnez la priorité à ce que vous préférez dans le jeu en ligne. Vous pouvez définir vos critères de Matchmaking préférés et activer certains paramètres quand vous recherchez un coéquipier.

> CONFIDENTIALITÉ XBOX LIVE

Vous avez plusieurs options de confidentialité quand vous jouez sur Xbox LIVE. Depuis n'importe quel accueil, sélectionnez **Réseau**, puis sous **Xbox LIVE** sélectionnez **Groupe ouvert**, **Amis uniquement**, ou **Invitation uniquement**. Groupe ouvert permet à vos amis et aux joueurs récents de rejoindre votre groupe. Amis uniquement est réservé aux amis et aux membres du groupe actuel. Avec Invitation uniquement, vous devez être invité par un membre du groupe pour le rejoindre.

HALO WAYPOINT



Halo Waypoint est votre hub pour tout ce qui concerne l'univers *Halo*. Des précisions scénaristiques de la fiction *Halo* à l'incroyable contenu créé par une communauté inspirée, en passant par une revue exhaustive de vos campagnes et votre carrière en multijoueur sur l'ensemble des titres *Halo*, vous trouverez tout sur Waypoint. Halo Waypoint offre également aux fans l'accès à des vidéos et séries exclusives, pour que la communauté *Halo* profite comme elle le veut des nouveautés sur la licence. Waypoint bénéficie constamment de nouvelles fonctionnalités ; depuis votre console, votre navigateur ou votre téléphone portable, tenez-vous à jour sur l'univers *Halo*. Vous pouvez accéder à Halo Waypoint via le menu principal de *Halo: Reach* , l'Interface Xbox LIVE ou sur **www.halowaypoint.com**.

BUNGIE.NET

Bungie.net est une communauté où sont centralisées les informations sur *Halo*.

Les fonctionnalités disponibles sur le site incluent des rapports de carnage détaillés, où vous trouverez toutes les infos sur tous les frags. Bungie.net vous permet également d'afficher et de partager vos captures d'écran en haute résolution depuis votre partage de fichiers, pour constituer et modifier une galerie de vos moments de jeu préférés à partager avec le monde entier.

Vous pouvez aussi voir, évaluer et recommander d'autres éléments de vos amis ou de votre propre partage de fichiers. Vous pouvez mettre des films cool et des varaiantes de jeu en attente de téléchargement sur votre console Xbox 360 ; vous les recevez automatiquement en vous reconnectant à *Halo: Reach.* Mais c'est loin d'être tout : sur Bungie.net, vous pouvez voir et montrer à tous vos stats multijoueur cumulées depuis que vous tenez un joystick, les données de métajeu et l'ensemble des succès que vous avez déverrouillés.

Et pour renforcer l'aspect social du multijoueur, vous pourrez aussi pimenter la compétition en comparant vos stats à celles des membres de votre liste d'amis, au lieu de perdre votre identité dans une cohue de joueurs. Ce classement *Halo: Reach* réservé aux amis est un moyen génial pour créer des compétitions et attiser des rivalités parmi vos amis. Bungie.net vous fait même remonter l'historique de votre ascension et vous faire revivre le moment émouvant de votre incorporation.

Bungie.net est bien plus qu'une extension de votre expérience *Halo* : c'est un lieu propre et bien éclairé où rencontrer des gens aux intérêts similaires et partager les joies du gaming. Rencontrez de nouveaux joueurs et partagez des moments, du contenu et des parties. Vous accéderez aux guides stratégiques, aux interviews, aux podcasts, aux news, aux fonctionnalités, et profiterez d'une interaction constante avec la communauté. Et vous trouverez même une boutique Bungie.net avec des goodies et des vêtements exclusifs. Bungie.net est conçu pour prolonger votre expérience de joueur comme jamais vu auparavant.

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur **www.xbox.com/live**.

> CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

> CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings.**

GARANTIE LIMITÉE POUR VOTRE COPIE DU JEU XBOX (LE « JEU »)

Garantie

Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit que pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition, le Jeu fonctionnera pour l'essentiel conformément au manuel qui l'accompagne. Cette garantie limitée ne sera pas applicable si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'un usage ayant entraîné une détérioration, d'un virus ou d'une utilisation inappropriée. Microsoft ne fournit aucune autre garantie concernant ce Jeu.

Statuette Légendaire

La garantie limitée ci-dessus ne s'applique pas à la statuette vendue avec l'Édition Légendaire du jeu (la "Statuette"). MICROSOFT NE DONNE AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE POUR LA STATUETTE. EN ACCORD AVEC LES LOIS QUI S'APPLIQUENT DANS VOTRE PAYS, MICROSOFT EXCLUT TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN OBJECTIF PARTICULIER ET DE NON-VIOLATION POUR LA STATUETTE.

Vos recours

Si, au cours de la période de quatre-vingt-dix (90) jours, vous découvrez que le Jeu couvert par cette garantie ne fonctionne pas correctement, retournez-le à votre détaillant accompagné d'une copie du justificatif d'achat initial. Le détaillant aura le choix (a) de réparer ou de remplacer le Jeu sans frais supplémentaires, ou (b) de vous rembourser le prix que vous avez payé pour le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant trente (30) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Dans la mesure où les dommages causés au Jeu résultent d'une négligence de votre part, la société Microsoft ne pourra en être tenue responsable.

Protection légale

Vous pouvez bénéficier, à l'encontre de votre détaillant, de tous les droits auxquels on ne peut déroger par contrat. Ces droits ne sont pas affectés par la présente garantie limitée de Microsoft.

SI VOUS N'AVEZ PAS ACQUIS LE JEU POUR VOTRE USAGE PERSONNEL (C'EST–À-DIRE SI VOUS N'AVEZ PAS AGI EN TANT QUE CONSOMMATEUR)

Les conditions suivantes s'appliquent dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

Aucune autre garantie

Microsoft et ses fournisseurs excluent toute autre garantie, expresse ou implicite, relative au Jeu et au manuel qui l'accompagne.

Limitation de responsabilité

Ni Microsoft ni ses fournisseurs ne pourront être tenus responsables de tout dommage, quel qu'il soit, découlant ou lié, de quelque façon que ce soit, à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser le Jeu, même si Microsoft ou ses fournisseurs ont été avisés de la possibilité de tels dommages. Dans tous les cas, l'entière responsabilité de Microsoft et de ses fournisseurs est limitée au prix que vous avez effectivement payé pour le Jeu.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft à l'adresse suivante :

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlande

SUPPORT TECHNIQUE XBOX

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/ België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/ Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services ; Produkt-Supportservices ; Services de support technique ; Produktsupporttjenester ; Tuotetuki ; Produktsupport ; Õðçñåóßá õðïóôÞñéîçò ðåëáôþí ; Supporto tecnico ; Serviço de Apoio a Clientes ; Servicio de soporte técnico ; Serviços de Suporte ao Produto ; Služby podpory produktov ; Dzia³ wsparcia technicznego produktu ; Mûszaki terméktámogatás ; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** –Text Telephone ; Texttelefon ; Service de télécommunications pour les malentendants ; Teksttelefoon ; Teksttelefon ; Tekstipuhelin ; ÔçëÝöùíï êåéìÝíïõ ; Texttelefon ; Trasmissione telefonica di testo ; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos) ; Teléfono de texto.

Pour plus d'informations, visitez notre site à l'adresse **www.xbox.com**





Obtenez le guide stratégique bradygames.com®



